

Praktijkvoorbeeld 5. Marcel van Brakel over VR-ervaring *Symbiosis*

Ontwerperscollectief Polymorf ontwierp in 2020 de VR-ervaring *Symbiosis*. Als deelnemer krijg je de kans om een personage van een post-apocalyptische verhalenwereld te belichamen. In deze wereld kunnen we als mens alleen leven in symbiotische verwantschap met dieren, planten en technologie. Je beweegt je door het landschap als een pad, een mens-vlinder-symbiose of een eencellige zwam. Als pad word je bijvoorbeeld in een zwaar pak vol kabels en leidingen gehesen dat met soft-robotica wordt bestuurd. Op je wangen liggen zware kussentjes die tegen je lichaam drukken. Ook verbindt het pak verschillende ledematen aan elkaar, waardoor bewegingen beperkt worden en je moeizaam vooruitkomt. Zo word je uitgedaagd om vanuit een nieuwe lichamelijke bewustzijn voort te bewegen in het landschap van *Symbiosis*.

Marcel van Brakel, ontwerper bij Polymorf, legt uit wat het oplevert als je deelneemt aan deze multi-sensorische installatie die je ervaart met je hele lichaam. '*Symbiosis* is een concept waarin het menselijk lichaam opnieuw wordt ontworpen. Door als deelnemer een pak te dragen, wat voelt als een nieuwe huid, kun je een post-menselijke of zelfs niet-menselijke realiteit belichamen in een nieuwe dimensie. We 'herleren' binnen deze dimensie om het lichaam opnieuw te benutten. Door je eigen verwachtingspatroon – dat je lichaam kan doen wat jij wilt – te beperken, raken we vertrouwd met het idee dat onze handen niet meer functioneren of dat het been vastzit aan de rug. Doordat we loslaten hoe we gewend zijn te bewegen, ontstaat er een open mindset, waarbij we nieuwe vaardigheden aanleren.

Bij deze installatie hebben we ons gefocust op het lichaam en de zintuigelijke ervaringen, aangevuld met geuren en smaken, op maat gemaakt voor ieder wezen. Als pad begin je als deelnemer in een grot. Van daaruit ga je het zonlicht tegemoet. In de donkere grot is geluid het eerste en belangrijkste waarop je navigeert. Totaal vertrouwen op geluid is voor een mens intensief en kan heel spannend zijn.

Tijdens het ontwerpproces testen we eerst alle wezens en hun algoritmes analoog. De eerste schetsen van *Symbiosis* ontstonden doordat ik op allerlei plekken van mijn lichaam ballonnen, rubber of balletjes toevoegde. Deze prototypes bevestigden we eerst alleen op kleine schaal: een hand, voet, been... twee benen. Later zetten we het hele lichaam vast met touw en ander materiaal. We vroegen ons af hoe het voelt als je je ogen dicht doet... Wat ervaar je? Waar voel je weerstand?

Het was belangrijk dat wij ons als makers eerst zelf lichamelijk bewust werden van deze lichaamsarchitectuur. Door het als maker zelf fysiek te ervaren, volgen inzichten elkaar snel op. Dat leidde tot het ontwerpen van meer geavanceerde prototypes.

Onze zintuigen hebben we "per ongeluk", door de evolutie gekregen. Het zijn onze referentiekaders als het gaat om het bouwen van een model van de werkelijkheid. Dat is de achterliggende gedachte van *Symbiosis*: het besef dat je als mens niet superieur bent ten opzichte van de overige natuur, maar bestaat uit systemen en ecologie. Er is niet zoiets als een centraal brein dat alles beslist. Zintuigen zijn vele malen dominantier bij het maken van onze keuzes en in het begrip van de wereld.

We deden eens een schoolproject waarbij we kinderen vroegen te gaan liggen op de grond. We stelden de vragen "Wat ruik je nu?" en "Hoe voelt jouw lichaam op de vloer?". Op die manier konden kinderen veel meer waarnemen dan dat ze dachten. Door je bewust te worden van de plek waar je bent, is het makkelijker om jezelf als ecologisch systeem, verbonden te voelen met een groter geheel. Zowel met kinderen als volwassenen is dit een moeilijk concept om over te praten. Met *Symbiosis* doen we een poging deelnemers dit te laten voelen.'

Meer informatie: www.polymorf.nl/interaction/symbiosis/

Dit praktijkvoorbeeld is geschreven door Michelle van Aggelen (specialist cultuureducatie bij LKCA).